

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

TOURNOI JACK ST-ONGE SHAWINIGAN

6. Joueurs et officiels d'équipe

6.1. Nombre de joueurs en uniforme

Chaque équipe double-lettre doit présenter un minimum de dix (10) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but et maximum vingt (20) incluant le ou les gardiens de but.

Chaque équipe simple-lettre doit présenter un minimum de six (6) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but et maximum vingt (20) incluant le ou les gardiens de but.

6.2. Joueur blessé

Tout joueur blessé ne peut pas être au banc des joueurs pendant un match à moins d'être habillé comme tout autre joueur qui participe à un match.

7. Déroulement des matchs

7.1. Temps des périodes

Le temps des périodes pour les divisions M11 et M13 est :

- Deux (2) périodes de 10 minutes temps arrêté. Une (1) période de 12 minutes temps arrêté pour les parties du vendredi et du samedi.
- Trois (3) périodes de 12 minutes temps arrêté pour les parties du dimanche (1/2 finale et finale)
- Chaque partie débute par un échauffement de deux minutes chronométrées.

Le temps des périodes pour la division Junior est :

- Trois (3) périodes de 12 minutes temps arrêté.
- Chaque partie débute par un échauffement de trois minutes chronométrées.

La poigné de main (gant à gant) sera donné au début de chacun des matchs.
Une pause d'une (1) minute est alloué entre les périodes.

7.2. Avance à l'horaire

Le comité se réserve le droit de débiter un match plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

7.3. Temps d'arrêt

Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'un match. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal.

7.4. Délai ou retard d'une équipe :

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure, sans situation de force majeure, prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

7.5. Formule pour désigner l'équipe locale :

L'équipe locale est désignée selon la cédule du tournoi.

Le gagnant occupera toujours le rôle d'équipe locale. Il n'y aura pas de tirage au sort pour déterminer l'équipe locale avant les ½ finale. Le dimanche le tirage se fera une heure avant le match en présence d'un représentant des deux équipes.

Pour chaque match dans les divisions où il doit y avoir un tirage au sort pour déterminer l'équipe locale et visiteuse, l'entraîneur ou un membre d'équipe (joueur, entraîneur adjoint ou gérant) doit se présenter minimum 60 minutes avant le match au local du registraire. L'équipe locale doit porter son chandail foncé et l'équipe visiteuse doit porter son chandail blanc (pas de choix de chandail).

Si toutefois une des équipes n'est pas représentée à l'heure prévue, un responsable du tournoi sera désigné pour faire le tirage à sa place et s'il gagne le tirage, il choisira le côté local pour l'équipe absente.

7.7. Surfaçage :

La surface de la glace sera refaite à toute les 3 périodes (soit après la 2^e période) pour toutes les divisions M11 et M13 et sera refaite à toute les 2 périodes pour la catégorie Junior. Afin d'éviter une perte de temps inutiles, au début de la 3^{ième} période de votre match, on demande aux équipes d'aligner sur la glace les cinq (5) joueurs désignés et le gardien de but (selon le surfaçage).

Le comité organisateur se réserve le droit de ne pas refaire la surface glacée ou modifier l'horaire des surfaçages en tout temps. Cependant la décision sera divulguée aux deux équipes en temps et lieu, advenant le cas.

7.8. Sept (7) buts ou plus d'écart après la 2e période complète:

La partie prendra fin automatiquement.

8. Surtemps en cas d'égalité

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.1 – Périodes de surtemps)

- A. Pour tous les matchs des tournois sanctionnés par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :
- B. Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de trois (3) joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le 1er but marqué met fin au match. En cas de punition, ou perte du point Franc Jeu, ajouter un (1) joueur.
- C. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.6.2.
- D. Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant : i) Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un alignement de trois (3) joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match. ii) Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.6.2. après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

Prendre note qu'un joueur expulsé du match ne pourra pas participer à la fusillade.

9. Fusillade

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.2 – Fusillade)

- A. Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs. Advenant encore une égalité après cette 1^{re} ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une 2^e fois.
- B. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- C. La fusillade se déroulera de la façon suivante : i) L'équipe qui reçoit, a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade. ii) Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son 1^{er} joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite le 1^{er} joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète. iii) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur tir. iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent. v) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté. vi) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- D. Lorsqu'un 2^e ou un 3^e tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut ne pas respecter l'ordre du 1^{er} tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois. Le match prend fin quand l'égalité est brisée,

10. Généralité

10.1. Vestiaires

Les équipes pourront se présenter à leur vestiaire désigné aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisées (environ entre quarante-cinq (45) et soixante (60) minutes avant le début du match. Pour la première partie le représentant de l'équipe doit se présenter au registrariat 60 minutes avant le début du match. Seuls les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux vestiaires. Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard 30 minutes après leur match.

10.2. Couleurs des chandails

Les équipes receveurs porteront leur chandail foncé, les équipes visiteurs porteront le chandail pâle.

Lorsque, suivant l'opinion de l'arbitre en charge du match, les couleurs des chandails des concurrents ne font pas suffisamment contraste, l'équipe désignée « local » doit changer de chandails.

10.4. Soins médicaux / I M P O R T A N T

Pour toutes les blessures, le responsable santé et sécurité de l'équipe est celui qui doit intervenir. Un responsable du tournoi sera sur place pour apporter son aide et pour communiquer avec les services d'urgence en cas de besoin.

Le préposé à la santé et sécurité pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

La direction du tournoi n'assume aucune responsabilité pour les blessures causées aux joueurs, membres d'équipe ou aux spectateurs. Veuillez-vous assurer que les membres de votre groupe sont protégés par des assurances avant votre participation au tournoi.

Les membres des équipes doivent avoir en leur possession leur carte d'assurance-maladie, en plus d'une carte d'identification, en cas d'urgence.

Tout transport par ambulance est aux frais du blessé ou du responsable de l'équipe.

Pour toute information concernant les couvertures d'assurance accident et le rapport de blessure de Hockey Canada, rendez-vous sur le site de Hockey Québec www.hockey.qc.ca dans la section « Plus / Documentation / Documentation complète / Assurances ».

10.6. Protêts

Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.

A. Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes, etc.) ne doit être pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale.

B. Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.

C. Le protêt n'est recevable que s'il répond aux étapes suivantes :

1re étape à suivre : Un avis de protêt doit être donné à l'officiel au moment de l'infraction ou à l'arrêt du jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de match en précisant le moment où il lui est signifié. Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.

2e étape à suivre : En tournois, l'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'événement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent ou par virement bancaire au montant de 200 \$ dollars.

D. Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.

E. Dans les tournois, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.4 – Protêt)

10.9. Interdiction de klaxon

Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façon dynamique, nous vous rappelons que l'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les parties est interdite.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.7.8 – Interdiction de klaxon)

10.10. Équipe qui se désiste durant le tournoi

L'équipe ayant été défaite par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été défaite ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi.

10.11. Arrêt d'un match

En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre pourra arrêter un match s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être compromise.

10.12. Modification à l'horaire

Suite à des situations, événements ou circonstances majeurs, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autres. La décision du comité est finale et sans appel.

En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeure.

10.14. Alcool dans les chambres de joueurs et estrades

Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée dans les chambres de joueurs tout au long du tournoi. Le participant ou spectateur sera expulsé et ne sera pas remboursé, le cas échéant.

Seulement les boissons alcoolisées vendues dans les concessions (restaurants et kiosques) de nos arénas seront acceptées dans les estrades. Le participant ou spectateur fautif sera expulsé et ne sera pas remboursé, le cas échéant. Veuillez noter que nos concessions sont opérées par les bénévoles de l'association et ceux du tournoi.

10.15. Divers

La direction du tournoi n'est pas responsable pour la perte et vol de tout équipement ou pour tout accident qui pourrait survenir durant le tournoi.